



© KONAMI 1986

キングコング2

よみがえ でん せつ
甦る伝説

RC745



MSX2

ユーザーズ マニュアル
USER'S MANUAL



1. ストーリー

——ニューヨーク、世界貿易センタービル。キングコングは戦闘機の一斉攻撃により、ついに墜落した……。誰もが皆、コングの死を確信した。

しかし……。キングコングは生きていた。

——ジョージア大の大学病院。人工生命維持装置によって9年間も無意識のまま生き続けてきたキングコング。病状は悪化の一途をたどり、もはや彼のオリジナルの心臓では生命の維持が不可能なまでの危機に瀕していた。キングコングの生命をさらに延ばす方法は唯ひとつ……。巨大な人工心臓の移植以外にはない。しかし、キングコングに施術するためには大量の輸血用血液が必要である。

……。エイミー女医をはじめとするキングコング医療チームは、唯一の希望である「第2のコング」の血液入手計画に全てを賭けた。「第2のコ

グ」とは何か。ゴルネボ島に語りつがれている「^{でんせつ}コング伝説」の^{まも}護り神
……それが「^{だい}第2のコング」とされているが^{かくにん}確認できた者は誰ひとりと
していない。

——「^{でんせつ}コング伝説」……^ひ秘められた^{でんせつ}伝説が語る^{かた}謎、また^{なぞ}謎。

^{わか}若き^{たんけん}探険家ミッチェルは^{じょい}エイミー女医の^{いらい}依頼をうけ「^{だい}第2のコング」を
^{もと}求めてゴルネボ島に^{とう}旅立つ^{たび}決意を^{けつ}固めた。

^いキングコング^{りょう}医療チームは、ミッチェルに^{すべ}全てを^{たく}託し、^{じんこうしんぞう}人工心臓^い移植手
^{じゅつ}術の^{じゅん}準備を^と整えた。

——^{いそ}急げミッチェル！ ^{せいめい}キングコングの^き生命に^{けん}危険サインが^{てんとう}点灯している！
「^{でんせつ}コング伝説」をもとに「^{だい}第2のコング」を^み見つけ出し、^だキングコング
の^{せいめい}生命を^{すく}救え！



インデックス INDEX

1. ストーリー.....P1・2

2. 遊び方^{あそ かた}.....P4

3. 操作方法^{そう さ ほう ほう}.....P5・6

4. 会話^{かい わ}.....P7

5. プレイヤー.....P8

6. 武器^{ぶ き}.....P9

7. アイテム.....P10

8. 登場キャラクター^{とうじょう}.....P11~16

9. テクニック.....P17



2. 遊び方

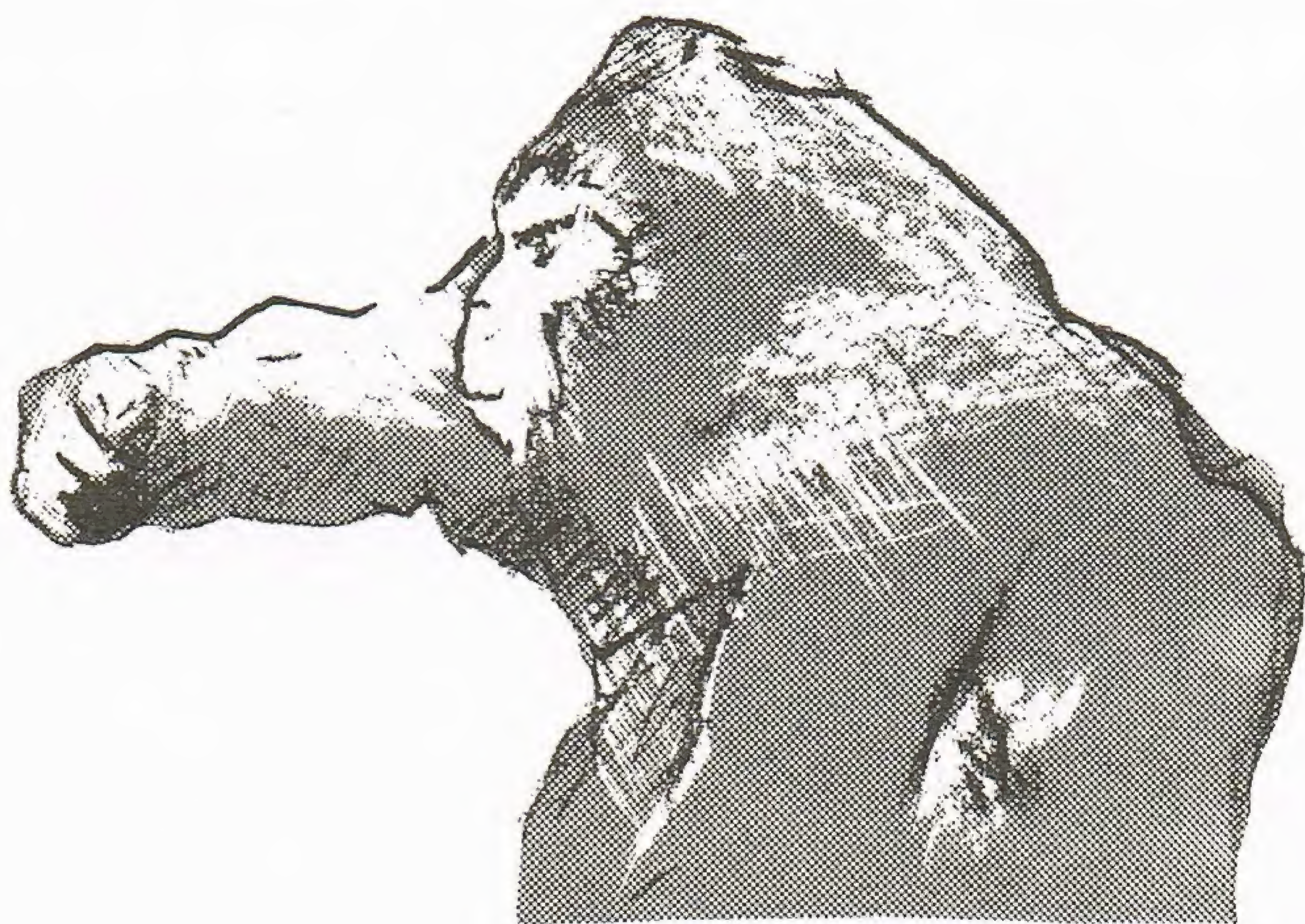
1. このゲームは1人用です。
2. キーボード、ジョイスティックのどちらでも遊べます。
3. スペースキー（またはショットボタン）を押すとゲームがスタートします。
4. ゲームは「コング伝説」の謎を解き、島内の各所に隠されているアイテムを捜し出し、様々な敵を倒し、レディコングを発見することを目的とします。
5. プレイヤーは最初、30のLIFEと200のGOLDを持っています。LIFEが0になるとゲームオーバーです。LIFEは敵や仕掛けに衝突したり、虫にさされるなど病気にかかったときに減少して行きます。
6. LIFEは食事や宿泊、治療によって回復します。
7. プレイヤーが敵を倒すとEXP(経験値)が増加します。EXPが100増えるごとにLEVELが増加します。LEVELには最大LIFE、最大M.P.(マジカルポイント)、強さ(STR)、SPEEDが含まれており、LEVELが高くなるほどプレイヤーが強くなります。
8. マップ上にはあることをしないと先へ進めない場所がいくつかあります。何をするかはあなた自身で考えて下さい。
9. ゲームを一時中断したいときは[F1]キーを押して下さい。もう一度[F1]キーを押すとゲームが再開されます。
10. ゲームオーバーになった時に[F5]を押すとコンティニュー(プレイ続行)できます。ただし、ゲームオーバーの音楽が流れているときに押さなければなりません。



3. 操作方法

モード	操作内容	キーボード	ジョイスティック
ゲーム	移動(上下左右4方向)	カーソルキー	レバー
	攻撃	スペースキー	ショットボタン ①
	呪文・アイテム	シフトキー	ショットボタン ②
会話(かいわ)	NEXT(次の文章を表示)	スペースキー	ショットボタン ①
	LEAVE(ゲームモードへ戻る時)	⏏ キー	下方向レバー
	コマンド入力	1、2、3キー	—
セレクト	カーソル(⇒)の移動	カーソルキー	レバー
	決定及び解除	スペースキー	ショットボタン ①
	SPEED変更	スペースキー	ショットボタン ①
	モードチェンジ(ゲーム↔セレクト)	F2	—
コンティニュー	コンティニュー	F5	—

- 武器^{ぶき}やアイテム・呪文^{じゅもん}はセレクトモードでセットしなければ使え^{つか}ません。
- 呪文^{じゅもん}はM.P.^{エムピー}が足りないと使え^{つか}ません。
- セレクトモードでセットされたアイテムには赤^{あか}い丸^{まる}が表示^{ひょうじ}されます。
- 武器^{ぶき}やアイテム・呪文^{じゅもん}はセットしてもゲームのシナリオ上^{じょう}使え^{つか}ない時^{とき}があります。
- 武器^{ぶき}やアイテム・呪文^{じゅもん}の使^{つか}い方^{かた}はあなた自身^{じしん}で考^{かんが}えて下^{くだ}さい。
- スピードはLEVEL^{レベル}が10増^{ぞう}加^かすること^{ごと}に1つずつ増^ふやすことができます。
- ゲームオーバー^ご後^ご、ゲームオーバー^{おんがく}音^{なが}楽^がが流^{あいだ}れてい^おる間^{かん}に **F5** キーを押^おすとコンティニ
ューできます。



4. 会話

● 会話モード

会話モードに入るには次の3通りの方法があります。

- ① マップ内の各所にある建物に入る。
- ② 敵を倒したときに出現する土偶に接触する。
- ③ 特定場所で特定のあることを行う。

会話では「コング伝説」にまつわる重要な情報が得られたり、宿泊、食事、買物などが行えます。

宿泊ではゲーム中唯一、M.P.が復活します。食事をとると、メニューによってLIFEが回復するなどの変化が起こります。また、買物では武器を買ったりして、冒険を進めるのに役立てられます。



5. プレイヤー

プレイヤーは探検家のミッチェルです。

様々な武器やアイテム、呪文を駆使してレディコングを見つけ出し、アメリカまで連れて行かなければなりません。

● ミッチェルの状態は次のように分類されています。

① DAYS …… 探検をはじめてからの日数です。

② LIFE …… 生命力。0になるとゲームオーバーです。

③ EXP …… 経験値。敵を倒すと増えます。一定値に達するとレベルが上がります。

④ LEVEL …… レベルごとに最大LIFE、最大SPEED、強さ、最大M.P.が定められており、レベルが上がるほど各要素の値が大きくなります。

⑤ M.P. …… マジカルポイント。呪文を使う力です。M.P.が足りないときは呪文のアイテムを持っても使えません。

⑥ GOLD …… お金。ものを買うのに必要です。

⑦ SPEED …… 移動する速さです。セレクトモードに表示されます。

● ゲーム中、ミッチェルが持てる武器・アイテム・呪文

① 武器は一種類しか持てません。

② 呪文・アイテムは一種類しか持てません。

③ 手に入れた武器や呪文・アイテムは壊れたりして失う以外は、いくつでも保存することができます。(持ち物の一覧表は **F2** キーを押すと見ることができます。その中からどれを使うかは、あなた自身で考えて下さい。)

④ プレイヤーの状態によってはセレクトモードでセットしてもアイテムなどが使えない時がありますが、これはシナリオ上の設定のためであり、条件が揃えば使用することができます。

6. 武器

武器はミッチェルが「コング伝説」の謎を解き明かす探険を進めるうえで不可欠なものです。通常、ミッチェルはパンチでしか攻撃できませんが、敵を倒したり、密猟者から買ったりして手に入れた武器を使えば、パンチの何倍かの威力を発揮してゲームを進めるうえで大きな助けになります。

また、武器の中には、特定の敵を倒すために絶対必要なものがあります。……その武器のことは、ゲームの中で探し出していただくとして、ここでは数多くある武器のほんの一部を紹介します。

ナイフ

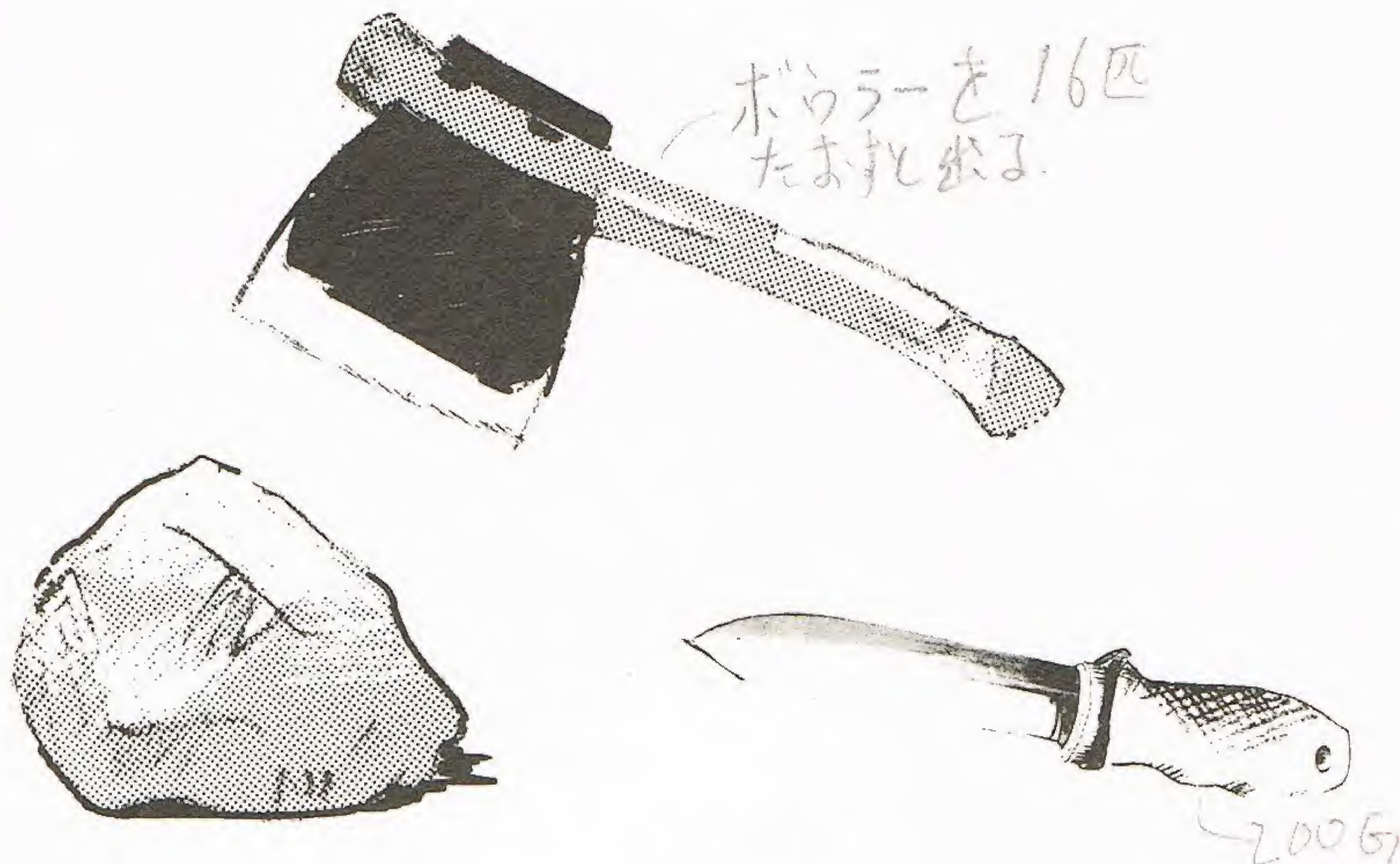
敵に与えるダメージがパンチの約1.5倍になります。

石の玉

あまりに重いので押すことはできますが引くことはできません。

オノ

なかなか手に入らない武器のひとつです。世の中にはお金で買えないものもあるんですね。



7. アイテム

アイテムは「コング伝説」の謎を解き明かし、レディコングを見つけるために不可欠なものです。数多くのアイテムを手に入れて有効に使いレディコングをアメリカに連れて行って下さい。

ゴールド
GOLD

敵がお金を持っていると、倒したあとに出現します。

ヤクソウ

LIFEの回復、毒消し、病気の治療という効果があります。ショットボタン2を押すと使えます。

かぎ
鍵

鍵にはいろいろな種類があつてそれぞれ使える場所が決まっています。

にく
肉

食料になり食べるとLIFEが回復します。ショットボタン2を押すと食べられます。

みず
水ゲタ

水の上を歩くことができます。水ゲタをはくには、セレクト画面でセットすればOKです。

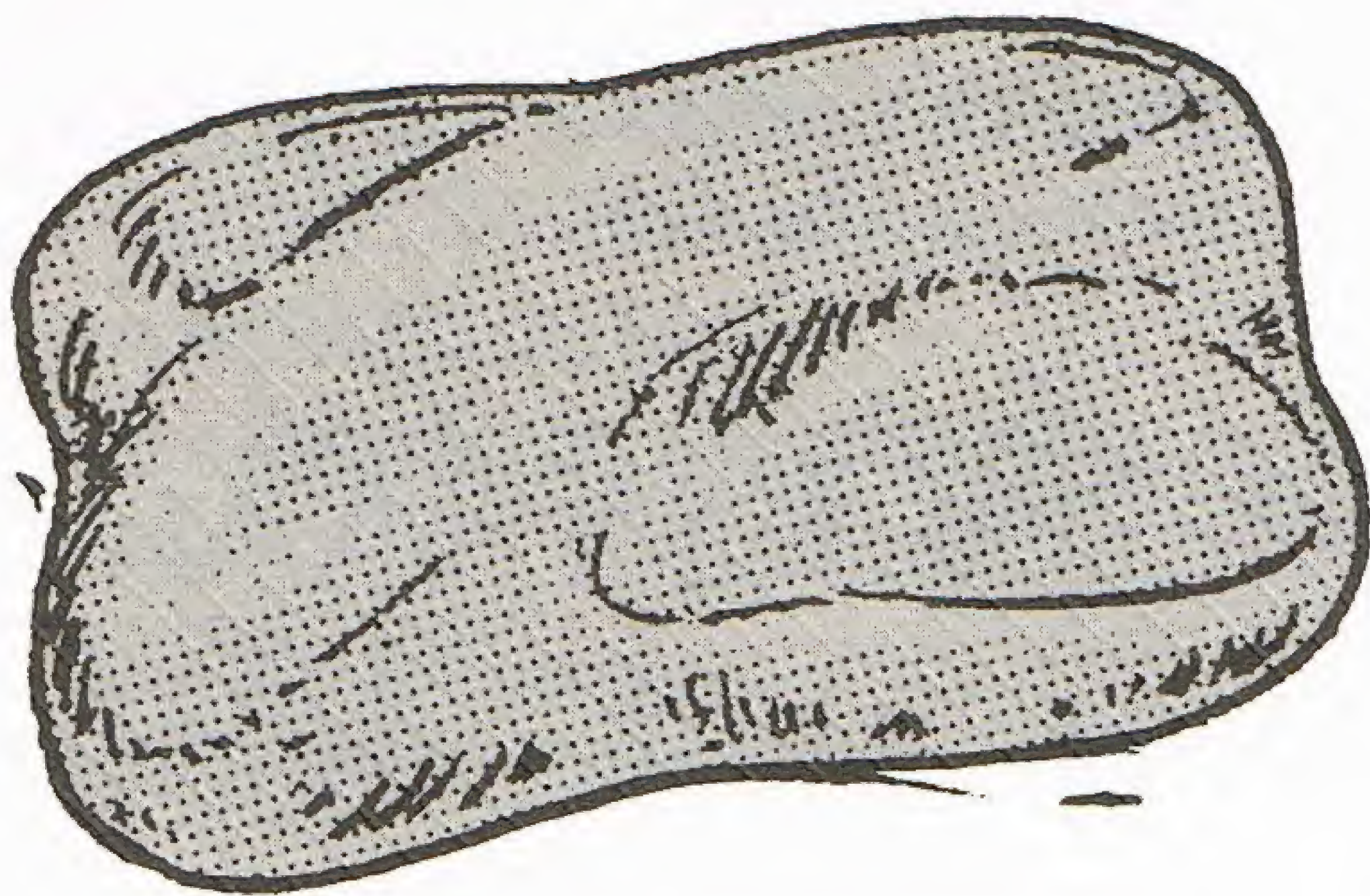
ラクナの玉

コング伝説の語る謎のひとつ「コングの神器」の中の「コングの叫び」を手に入れるための重要なアイテムです。

このほかにもたくさんのアイテムが用意されています。それらのアイテムが何であるかはゲームの中であなた自身が解き明かして下さい。深い謎につつまれた「コング伝説」があなたをとりこにしてしまうでしょう。

☆アイテムはセレクトモードでセットしなければ使えません。

8. 登場キャラクター紹介



ピッグウォーム (PIG WORM)

地上をはい回る単細胞生物。群れを成して生息しているが、近づいても反応せず、攻撃はしかけてこない。

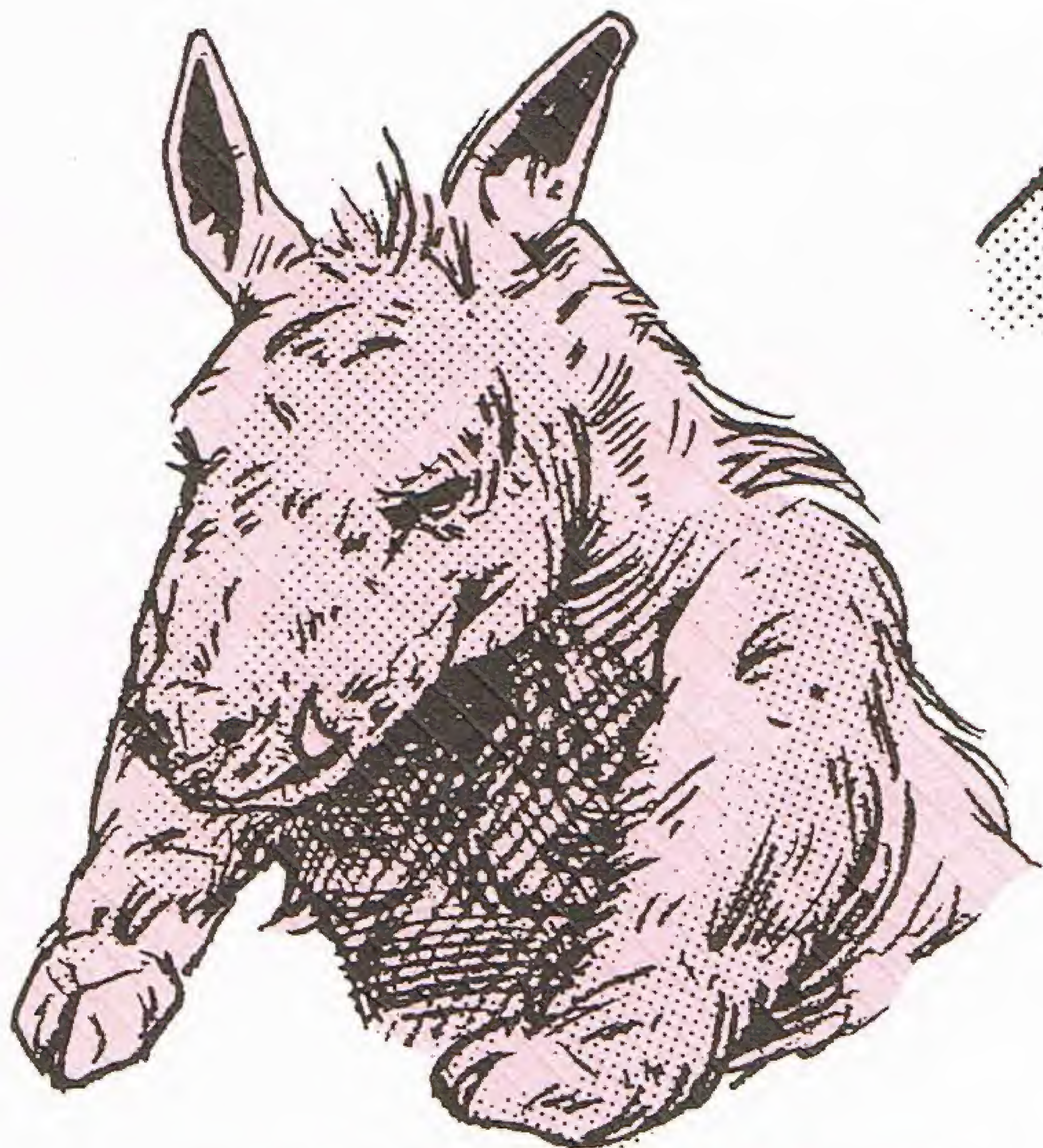
ナメ
フメ



クラブマン (CLUB MAN)

大こん棒を振り回し、攻撃してくる。倒す方法はひとつしかない。

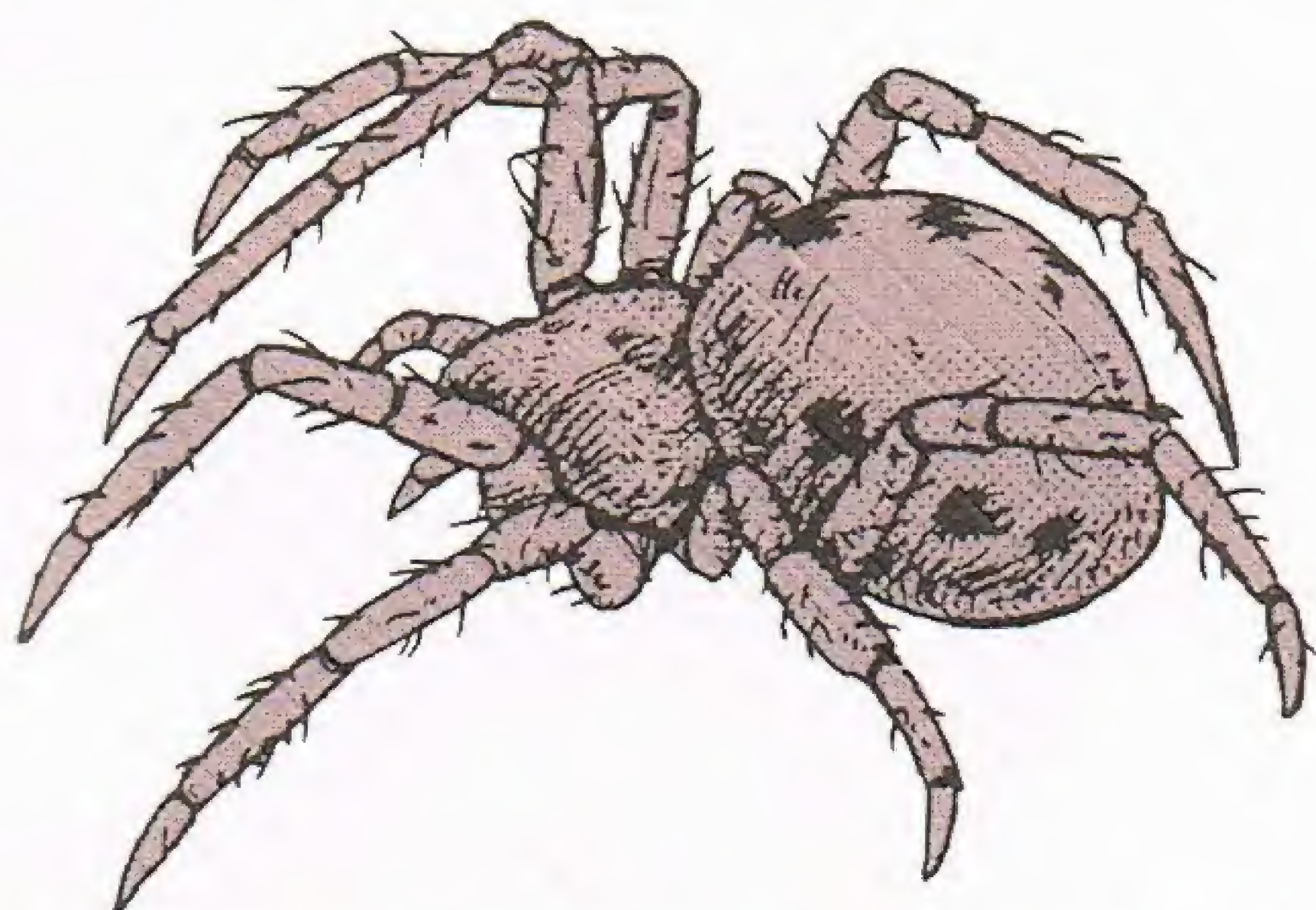
ロッド



ワイルドボアー (WILD BOAR)

群れを成し、近づく者には一直線に突進してくる。回避し、攻撃せよ。

ナメ
フメ

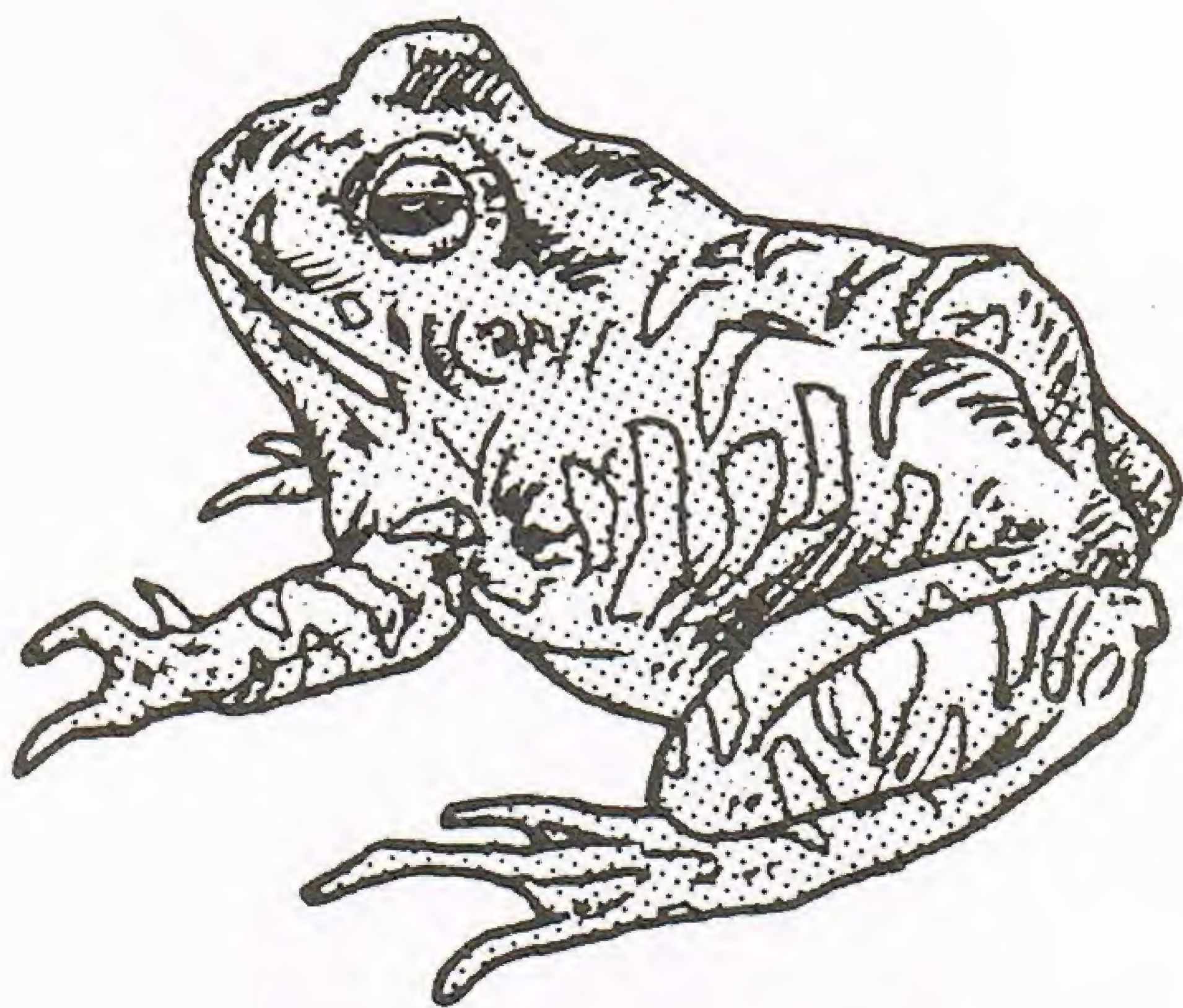


レッドスパイダー (RED SPIDER)

谷間に住む赤ぐも。糸玉を吐き、
獲物を身動きできないようにして
から襲ってくる。倒す方法は限ら
れている。

つめ

ハシロム
がけに入る

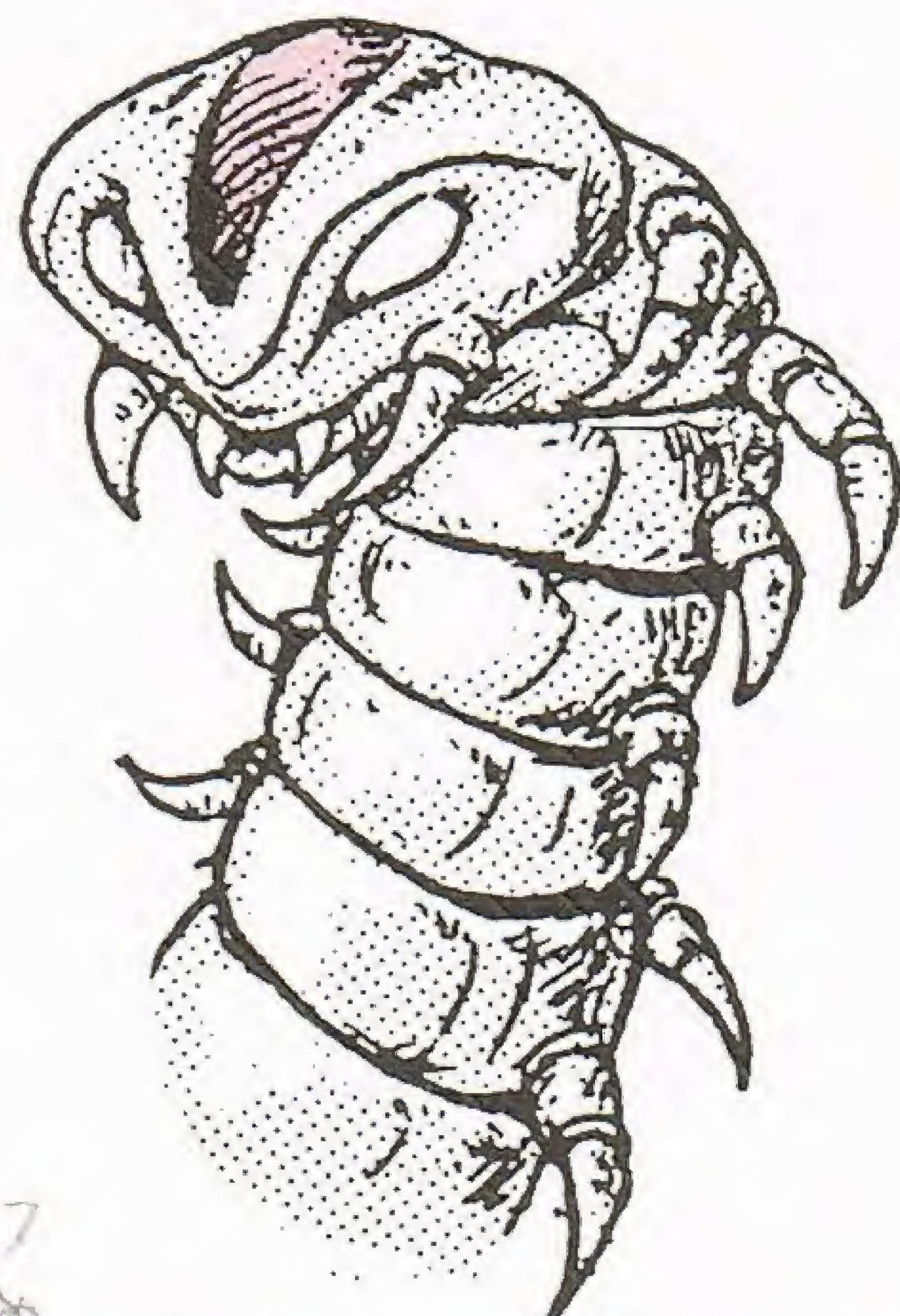


ポイズンフロッグ (POISON FROG)

池の中から跳び出し、集団で襲っ
てくる。困ったときのポイズンフ
ロッグ……。

ナフ

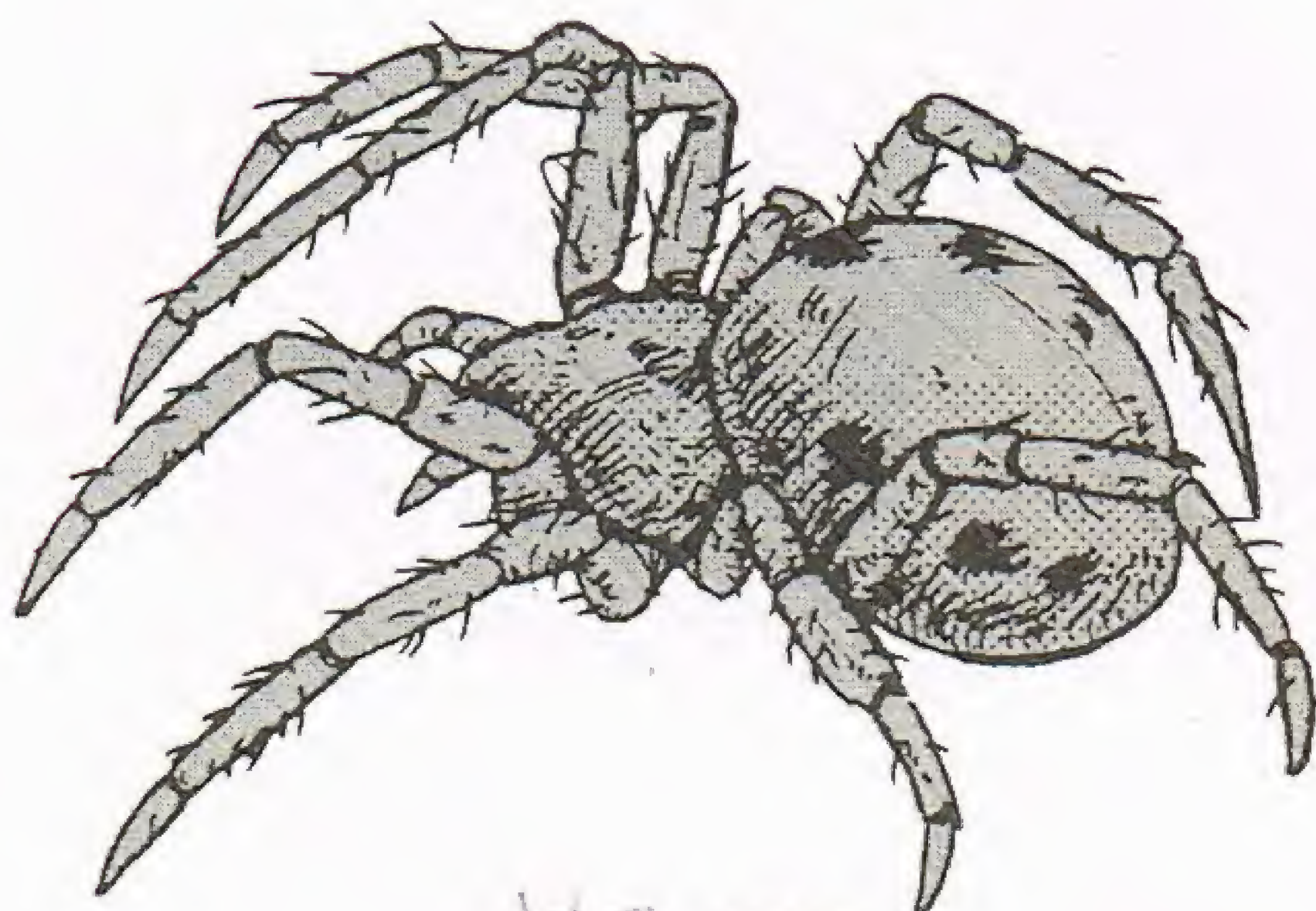
アめ



ナフ
つめ

センチピード (CENTI PEDE)

長いものと短いものがある。動き
を覚えて HIT AND AWAY で倒
せ。



ナフ・アめ

ビッグスパイダー (BIG SPIDER)

草原に住む大ぐも。胃の中にはあ
るものが飲みこまれているという。

木のかき



グラスオウガ (GRASS OGRE)

群れを成して行動している。コン
グ伝説では「RODを奪いしもの
…」と語られているという。いしの玉



つめ

ファルコンバット (FALCON BAT)

ファルコナーの放つ吸血コウモリ。
吸いつかれると死ぬまで離れない。



ラット (RATT)

隊列を組み、獲物めがけて次々と
突進してくる。遠距離からの突進
なので、避けるか真正面から攻撃
すると有効。

ナハ
つめ



ファイヤートーテム (FIRE TOTEM)

ジャンプしながら火を吹き攻撃を
してくる。特定の武器でなければ
倒せない。

ブーメラン



ブーメラン (BOOMERANG)

ブーメランを武器とする種族。ブーメランを放つ前に近づき攻撃すると有効。

ブーメラン
つめ



マッドアーマー (MUD ARMOR)

クラブマンと同じ武器で攻撃してくるが、攻撃力ははるかに強い。

つめ



ブロウマイアー (BLOW MIRE)

湿地に生息する。水中から突然現われ、泥のかたまりを投げってくる。相手の武器に呪いをかけて使えなくしてしまう仮面族の仲間。

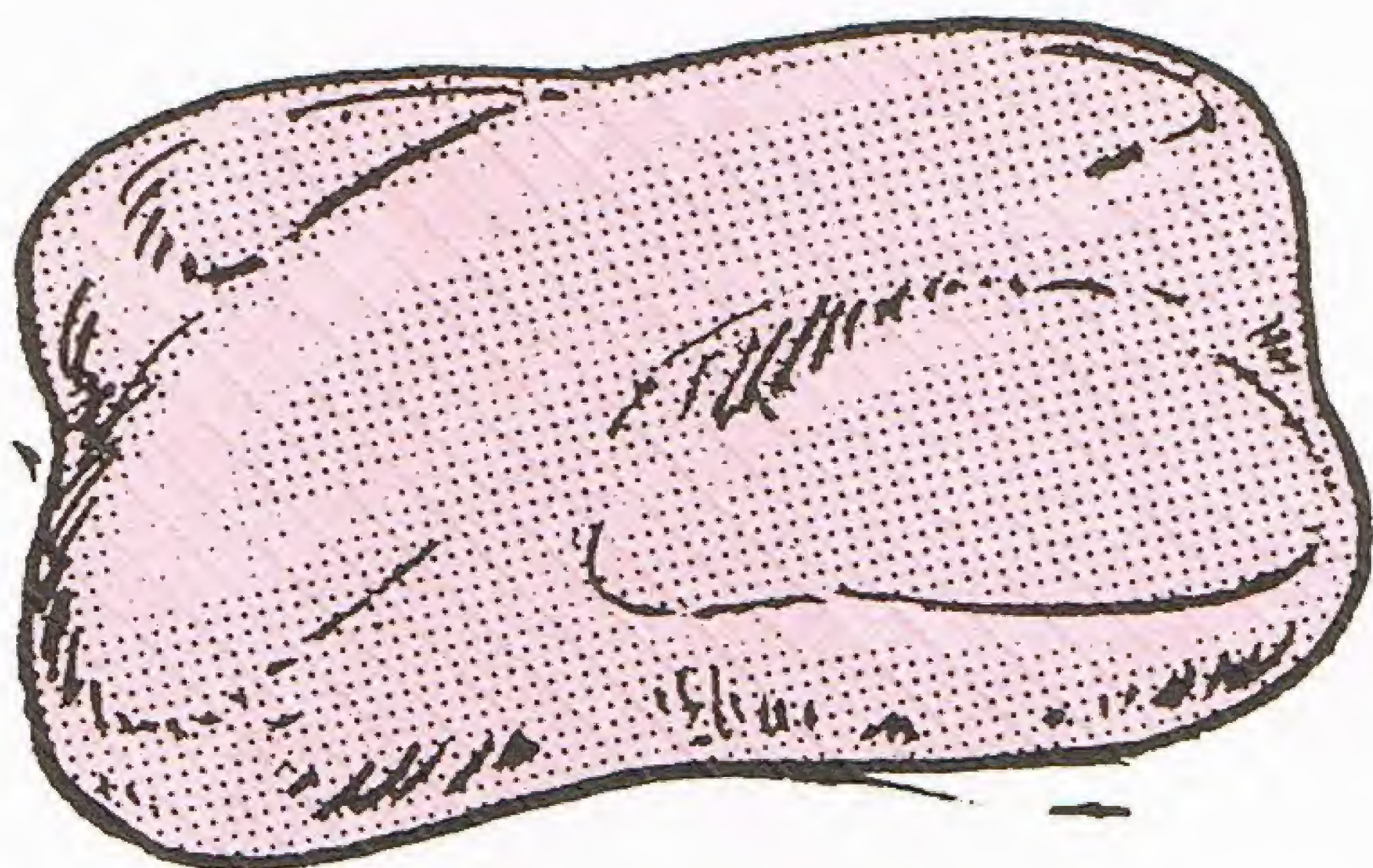
つめ



ツインマイアーズ (TWIN MIRE)

双子のブロウマイアー。同時に三発の泥弾を口から吐いて攻撃してくる。仮面族のボス的存在。

つめとおまもりこれだけかい



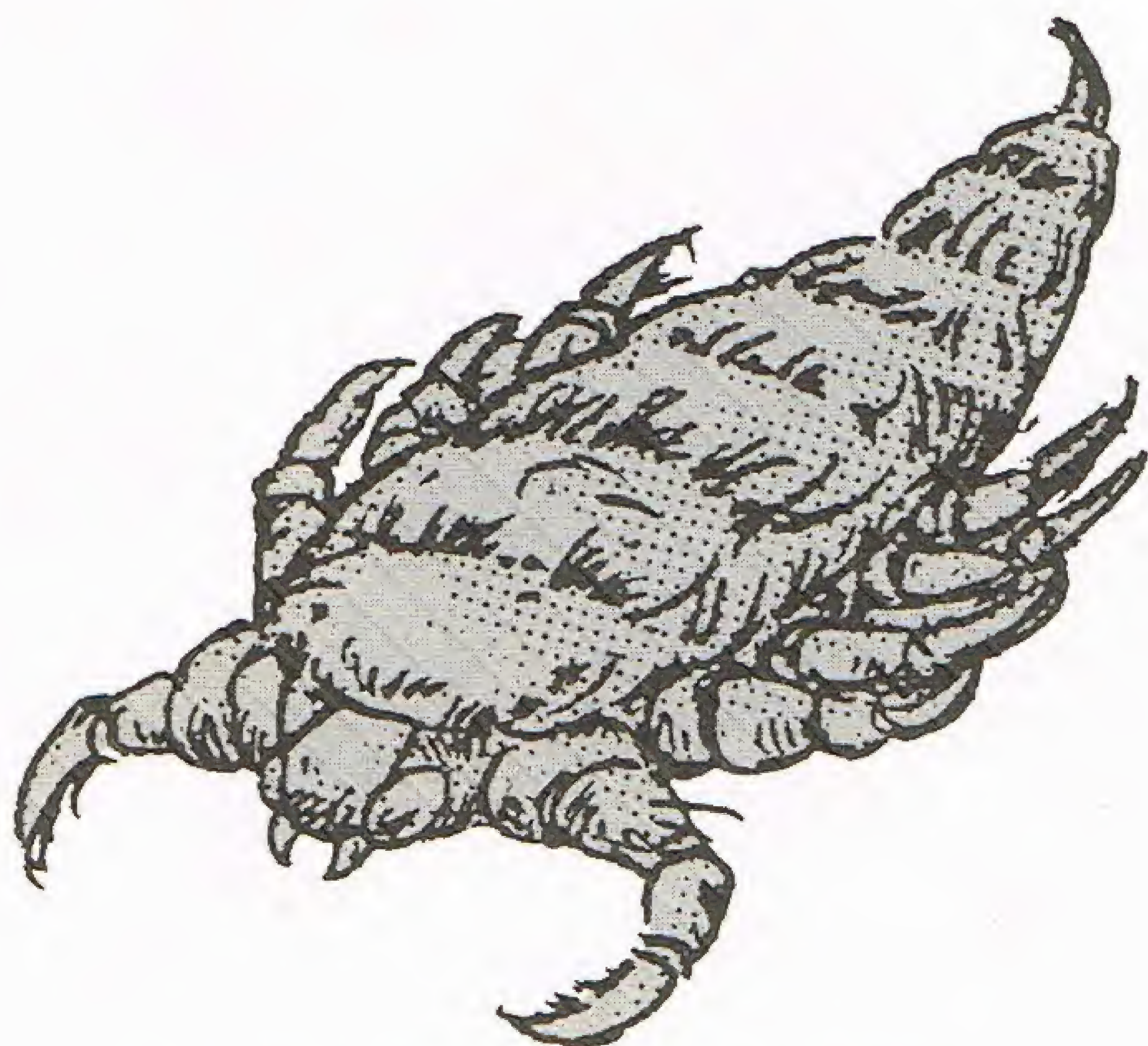
スリップスライム (SLIP SLIME)

しっち ^{せいそく} 湿地に生息し、獲物 ^{えもの} が近づくと取 ^と
り憑き ^つ 生命力 ^{せいめいりょく} を吸収 ^{きゅうしゅう} する。仮面族 ^{かめんぞく}
の手下 ^{てした}。 *つめ*



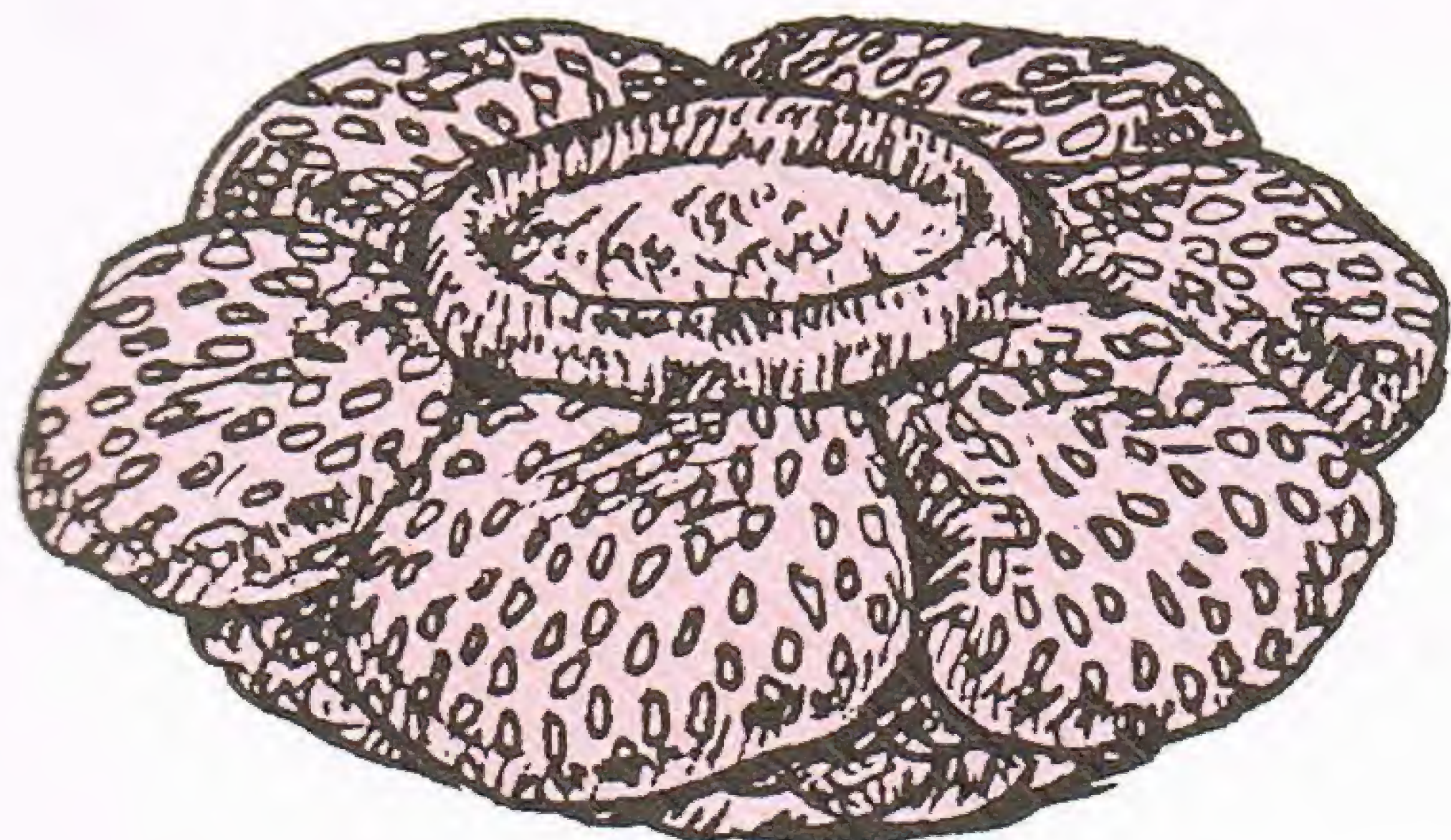
フィッシュマン (FISH MAN)

^{あか} 赤・^{あお} 青・^{くろ} 黒のフィッシュマンがい
る。しばらく ^{えもの} 獲物の動き ^{うご} を見つめ
ているが、突然 ^{とつぜん} 突進 ^{とつしん} してくる。中 ^{なか}
でも ^{あお} 青と ^{くろ} 黒のフィッシュマンの攻 ^{こう}
撃 ^{げき} 力は強い。 *もり*
ナフ



シーロウス (SEA LOUSE)

^{はまべ} 浜辺に生息 ^{せいそく} している。海辺 ^{うみべ} から現 ^{あら}
われ ^{えもの} 獲物 ^{もと} を求めてはい回 ^{まわ} っている。 *つめ*



ビッグフラワー (BIG FLOWER)

どうけつ おく さ きょだい
 洞穴の奥に咲いているという巨大
 はな はな たお とき なに あら
 花。この花を倒した時に何かが現
 われるといわれている。

黄色い石



ミスター・ルーインズ (Mr. RUINS)

いせき まも んし ちか もの よう
 遺跡の守り主で、近づく者には容
 赦のない攻撃をしかけてくる。

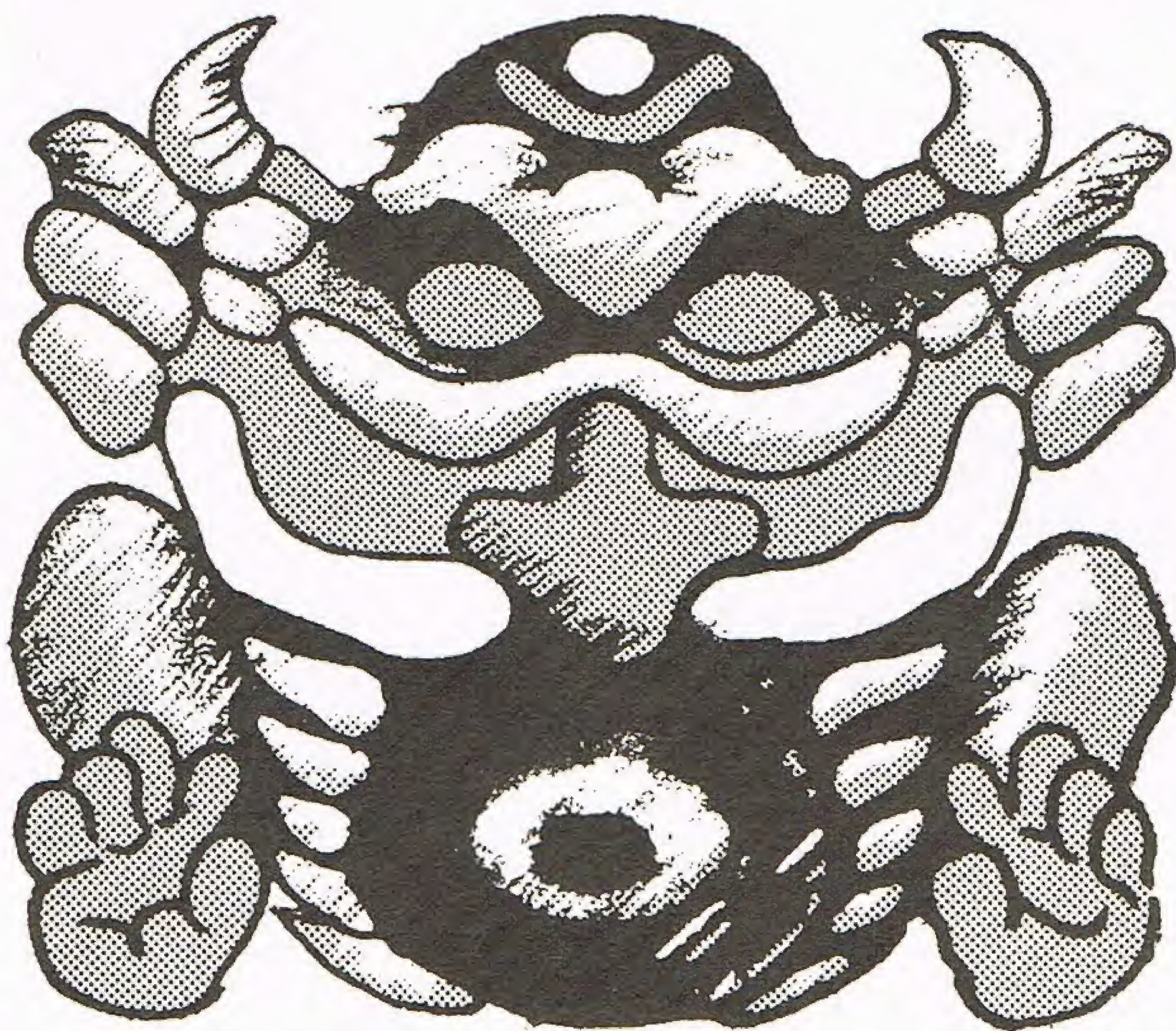


S.O.D.

ち そこ なく い ぐち う
 地の底にある奈落への入り口に浮
 いている。うまく乗り移るテクニ
 ックが要求される。

9. テクニック

- 敵にはそれぞれ性格があります。GOLDを持っている敵、薬草を持っている敵、M.P.を上げられる敵……。はやく覚えて旅の準備を万全にしよう。
- 敵の名前や、会話で得た情報は残らずメモしよう。
- 倒す方法が決まっている敵をはやく覚えよう。
- 後方からの攻撃はかなり有効！
- 宿のある場所をメモしておいて、危険になったらアウトになる前にLIFEを戻しておこう。
- 一画面一画面をメモして、ゴルネボ島のマップを作ろう！
- 武器の選択は早めに行うとよりスピーディにゲームが進むぞ。
- 地下への入口がそれぞれどこへつながっているのか覚えておこう。
- コングの命はあとわずか！ 早くレディコングを探し出しアメリカに連れていこう。
- 攻撃したときの音の違いに注意すればどの敵にどの武器が有効かわかるぞ！





-
- 落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。
 - この製品は、**MSX2** 規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。
 - カートリッジを着脱するときは必ず本体電源をOFFにしてください。
 - 精密機器ですから絶対分解しないでください。
 - 長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10分～20分の休憩をしましょう。
 - この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。
 - 「キングコング2ー甦る伝説ー」はゲームの性質上、「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」は使用できません。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)